



Strategi Meningkatkan Keaktifan Belajar IPAS Peserta Didik Kelas IV SDN 30 Mataram melalui Media *Puzzle* Edukatif

Muh. Adi Apriadi^{1*}, Muntari¹, Ahmad Muharrar¹

¹Pendidikan Profesi Guru, Universitas Mataram, Mataram, Indonesia.

DOI: <https://doi.org/10.29303/goescienceed.v6i4.1339>

Article Info:

Received : 12 September 2025
Revised : 02 Oktober 2025
Accepted : 19 Oktober 2025
Published : 08 November 2025

Correspondence:

Muh. Adi Apriadi

Phone:

Abstract: This study aimed to improve student learning engagement in Natural and Social Sciences (IPAS) for fourth-grade students at SDN 30 Mataram through the use of educational puzzle media. The research employed Classroom Action Research (CAR) using the Kemmis and McTaggart model, consisting of two cycles, each including planning, implementation, observation, and reflection stages. The subjects of the study were 23 fourth-grade students, with data collected through learning engagement observation sheets, documentation, and field notes. The analysis results showed a significant increase in learning engagement, from an average of 61% in Cycle I to 87% in Cycle II. This improvement was evident in indicators such as participation in discussions, willingness to ask questions, ability to answer, and active involvement in completing puzzles with enthusiasm. Educational puzzle media, which combines elements of play and learning, proved effective in creating a fun and interactive learning environment, thereby encouraging students to engage more actively in the IPAS learning process. Thus, this media can be considered an innovative alternative for enhancing student motivation and learning engagement in elementary schools.

Keywords: Learning Engagement, IPAS, Educational Puzzle, Learning Media, Classroom Action Research

Citation: Apriadi, M. A., Muntari, & Muharrar, A. (2025). Strategi Meningkatkan Keaktifan Belajar IPAS Peserta Didik Kelas IV SDN 30 Mataram melalui Media *Puzzle* Edukatif. *Jurnal Pendidikan, Sains, Geologi, Dan Geofisika (GeoScienceEd Journal)*, 6(4), 1908-1912. <https://doi.org/10.29303/goescienceed.v6i4.1339>

Pendahuluan

Keaktifan belajar merupakan elemen krusial dalam menentukan keberhasilan proses pembelajaran di sekolah. Menurut Am, (2011), keaktifan belajar tidak hanya mencakup keterlibatan fisik siswa, tetapi juga keterlibatan mental dan emosional yang menunjang pemahaman materi secara mendalam. Dalam konteks pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS), keaktifan siswa sangat berperan dalam meningkatkan daya tangkap dan kemampuan berpikir kritis, sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai secara optimal. Namun, kenyataannya di SDN 30 Mataram terdapat tantangan signifikan terkait partisipasi siswa dalam pembelajaran IPAS. Observasi awal mengungkapkan bahwa sekitar 40% siswa masih bersikap pasif dan enggan berpartisipasi aktif. Kondisi

ini menunjukkan rendahnya motivasi belajar dan kurangnya rasa percaya diri siswa dalam mengemukakan pendapat atau bertanya, yang berdampak negatif terhadap efektifitas pembelajaran (Am, 2011).

Fenomena ini menuntut guru untuk mencari strategi pembelajaran yang dapat memotivasi siswa agar lebih aktif dan antusias. Salah satu pendekatan yang potensial untuk mengatasi permasalahan ini adalah penggunaan media pembelajaran yang inovatif dan interaktif. Media pembelajaran bukan hanya sebagai alat bantu, tetapi juga berfungsi sebagai stimulan yang dapat meningkatkan perhatian, minat, dan keterlibatan siswa dalam proses belajar (Arsyad, 2014). Media yang mampu menghadirkan suasana belajar yang menyenangkan dan menantang diyakini

Email: adiapriadi1999@gmail.com

dapat merangsang partisipasi aktif siswa, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih efektif dan bermakna. Dalam beberapa penelitian terdahulu, media berbasis permainan telah terbukti meningkatkan keaktifan dan motivasi belajar siswa.

Yunita, & Supriatna, (2021) menunjukkan bahwa media puzzle edukatif memberikan pengalaman belajar yang menarik sehingga mampu meningkatkan hasil belajar IPA pada siswa. Selain itu, Khasanah, Dkk. (2024) juga mengemukakan bahwa media pembelajaran tematik, termasuk media puzzle, mampu memfasilitasi keterlibatan siswa dalam berbagai aktivitas belajar yang mendukung pembentukan pemahaman konseptual yang lebih baik. Media puzzle edukatif sebagai media pembelajaran telah menggabungkan unsur permainan dan edukasi yang tidak hanya menghibur tetapi juga menuntut keterlibatan aktif siswa dalam menyelesaikan tugas. Dengan demikian, media ini tidak hanya mendorong siswa untuk bekerjasama dalam kelompok, namun juga memicu rasa ingin tahu dan keberanian untuk bertanya serta mengemukakan pendapat (Arsyad, 2014). Penggunaan media ini diharapkan dapat meningkatkan kualitas interaksi dan komunikasi dalam kelas yang pada akhirnya memperbaiki keaktifan belajar siswa.

Berdasarkan latar belakang tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengkaji bagaimana penggunaan media puzzle edukatif dapat meningkatkan keaktifan belajar peserta didik kelas IV SDN 30 Mataram pada mata pelajaran IPAS. Dengan demikian, diharapkan hasil penelitian ini dapat memberikan kontribusi praktis dan teoretis dalam pengembangan metode pembelajaran yang lebih efektif dan menyenangkan bagi siswa sekolah dasar.

Metode

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan model Kemmis dan McTaggart, sebuah pendekatan yang umum digunakan untuk meningkatkan praktik pembelajaran melalui siklus reflektif sistematis. Model ini terdiri dari empat tahap utama, yaitu perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Tahapan ini memungkinkan peneliti dan guru untuk secara kolaboratif merancang dan mengimplementasikan tindakan yang bertujuan meningkatkan kualitas pembelajaran, kemudian mengamati dan merefleksikan hasilnya untuk perbaikan berkelanjutan (Kemmis & McTaggart, 1988).

Penelitian dilaksanakan di SDN 30 Mataram selama semester genap tahun ajaran 2024/2025, dengan subjek sebanyak 23 siswa kelas IV yang terdiri dari 12 siswa laki-laki dan 11 siswa perempuan. Pemilihan subjek ini sesuai dengan prinsip PTK yang menekankan keterlibatan langsung pelaku pembelajaran dalam

konteks nyata agar tindakan yang diambil relevan dengan kebutuhan dan kondisi siswa (Ary, Jacobs, & Sorensen, 2010).

Instrumen penelitian meliputi lembar observasi keaktifan siswa, dokumentasi, dan catatan lapangan. Lembar observasi dirancang untuk mengukur indikator keaktifan yang komprehensif, yaitu kemampuan siswa dalam (1) bertanya, (2) menjawab pertanyaan, (3) mengemukakan pendapat, (4) bekerja sama dalam kelompok, dan (5) menunjukkan antusiasme dalam menyelesaikan tugas. Penggunaan instrumen ini memperkuat validitas data karena mengakomodasi berbagai aspek keterlibatan kognitif, sosial, dan emosional siswa selama proses pembelajaran (Fraenkel, Wallen, & Hyun, 2006). Untuk teknik analisis data, penelitian ini menggunakan analisis deskriptif dengan menghitung persentase pencapaian indikator keaktifan pada setiap siklus.

Pendekatan ini memungkinkan peneliti untuk melihat peningkatan dan perkembangan keaktifan belajar secara kuantitatif dari siklus pertama ke siklus kedua, serta memudahkan dalam membuat refleksi dan perencanaan tindakan selanjutnya (Creswell, 2014). Secara keseluruhan, metode ini dirancang untuk memberikan gambaran yang jelas dan terukur mengenai efektivitas penggunaan media puzzle edukatif dalam meningkatkan keaktifan belajar peserta didik, sekaligus memberikan dasar kuat untuk tindakan pembelajaran yang lebih responsif dan adaptif.

Hasil dan Pembahasan

Pada siklus I, penggunaan media puzzle edukatif dilaksanakan dalam dua pertemuan pembelajaran yang berlangsung di kelas IV SDN 30 Mataram. Dalam pelaksanaan ini, siswa dibagi menjadi beberapa kelompok kecil agar proses belajar menjadi lebih interaktif dan efektif. Setiap kelompok diberikan potongan-potongan puzzle yang berisi gambar dan informasi materi Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS). Tugas siswa adalah bekerja sama untuk menyusun potongan-potongan tersebut sehingga membentuk gambar yang sesuai dengan materi pembelajaran. Pada siklus pertama ini, hasil observasi menunjukkan bahwa keaktifan siswa mencapai rata-rata 61%.

Pengamatan terhadap indikator-indikator keaktifan belajar menunjukkan bahwa aspek kerja sama kelompok memperoleh skor tertinggi yaitu sebesar 70%. Hal ini menunjukkan bahwa strategi kelompok efektif memotivasi siswa untuk saling bantu dan berkolaborasi selama proses pembelajaran. Di sisi lain, aspek bertanya memiliki skor terendah yaitu 50%, yang menunjukkan masih adanya hambatan siswa dalam mengajukan pertanyaan atau mengungkapkan rasa ingin tahu mereka secara aktif. Setelah siklus pertama selesai,

dilakukan refleksi bersama antara guru dan peneliti untuk mengevaluasi proses pembelajaran dan mencari strategi peningkatan yang lebih efektif. Salah satu upaya yang dilakukan pada siklus II adalah menambahkan unsur kompetisi antar kelompok dengan memberikan penghargaan atau hadiah kepada kelompok yang dapat menyelesaikan puzzle dengan baik dan cepat. Penambahan unsur kompetisi ini bertujuan untuk meningkatkan motivasi intrinsik dan ekstrinsik siswa agar lebih bersemangat dan partisipatif selama pembelajaran.

Hasil dari pelaksanaan siklus II menunjukkan peningkatan yang signifikan pada keaktifan belajar siswa. Rata-rata keaktifan belajar meningkat menjadi 87%, yang merupakan peningkatan sebesar 26 persen dibandingkan siklus I. Peningkatan terbesar terjadi pada indikator bertanya, di mana persentase siswa yang aktif mengajukan pertanyaan melonjak dari 50% menjadi 85%, menunjukkan bahwa unsur kompetisi dan penghargaan berhasil mendorong siswa untuk menjadi lebih aktif dalam berinteraksi melalui pertanyaan. Selain itu, indikator lain seperti menjawab pertanyaan naik dari 60% menjadi 88%, mengemukakan pendapat naik dari 65% menjadi 90%, kerja sama kelompok naik dari 70% menjadi 92%, serta antusias menyelesaikan tugas bertambah dari 60% menjadi 80%.

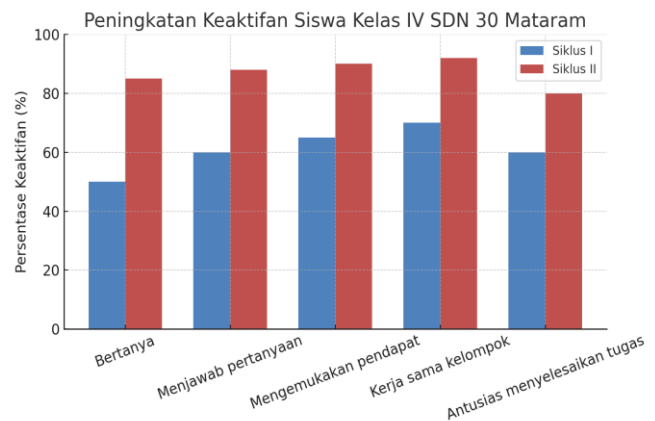
Peningkatan pada semua indikator tersebut menegaskan bahwa penggunaan media puzzle edukatif yang dikombinasikan dengan unsur kompetisi dan penghargaan mampu menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan, interaktif, dan memotivasi siswa untuk lebih terlibat secara aktif dalam kegiatan pembelajaran IPAS.

Tabel 1. Peningkatan Keaktifan Siswa

Indikator	Siklus I	Siklus II	Peningkatan
Bertanya	50%	85%	+35%
Menjawab pertanyaan	60%	88%	+28%
Mengemukakan pendapat	65%	90%	+25%
Kerja sama kelompok	70%	92%	+22%
Antusias menyelesaikan tugas	60%	80%	+20%
Rata-rata	61%	87%	+26%

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media puzzle edukatif secara signifikan meningkatkan keaktifan belajar IPAS siswa. Temuan ini sejalan dengan pandangan Arsyad (2014) yang menyatakan bahwa media pembelajaran yang bersifat

menarik dan interaktif dapat memfasilitasi keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran.



Gambar 1. Persentase peningkatan keaktifan siswa kelas IV SDN 30 Mataram

Media puzzle, sebagai bentuk pembelajaran berbasis permainan, mampu mengkombinasikan aspek edukasi dan hiburan sehingga menciptakan suasana belajar yang menyenangkan sekaligus menantang, yang sangat efektif dalam merangsang motivasi dan partisipasi siswa. Unsur permainan dalam media puzzle edukatif memicu berbagai dimensi keterlibatan siswa, antara lain kognitif, afektif, dan sosial. Menurut Putri, (2024) secara kognitif, puzzle menuntut siswa untuk aktif berpikir, menganalisis, dan menyelesaikan masalah secara sistematis agar puzzle dapat tersusun dengan benar. Hal ini memacu kemampuan berpikir kritis dan kreativitas siswa, yang merupakan aspek penting dalam pembelajaran IPAS. Secara afektif, pengalaman menyenangkan selama bermain puzzle meningkatkan antusiasme dan minat belajar siswa, memperkuat rasa percaya diri, serta mengurangi rasa takut untuk bertanya atau berpendapat. Secara sosial, pembelajaran dengan media puzzle yang dilakukan dalam kelompok mendorong kerja sama, komunikasi, serta sikap saling menghargai antar peserta didik, sehingga meningkatkan kualitas interaksi dalam kelas.

Penelitian terdahulu memperkuat temuan ini. Nurfathiyyah, Dkk. (2025) melaporkan bahwa media puzzle edukatif dapat meningkatkan partisipasi siswa, pemikiran kritis, dan pemahaman konsep serta kemampuan bekerja sama dalam pembelajaran IPA. Selain itu, Fadhillah, & Rifayanti, (2024) menemukan bahwa pemanfaatan media puzzle dalam pembelajaran IPAS berpengaruh positif pada peningkatan pemahaman materi dan nilai hasil belajar siswa. Media puzzle juga dikenal dapat merangsang daya ingat dan kreativitas, serta meningkatkan kegigihan siswa dalam memecahkan masalah, yang secara keseluruhan

berdampak pada keaktifan dan keberhasilan belajar yang lebih baik. Tidak hanya dari sisi akademis, aspek psikologis dan sosial juga mendapat manfaat dari penggunaan media puzzle edukatif. Suasana belajar yang menyenangkan dan kompetitif seperti yang diterapkan pada siklus II penelitian ini (dengan tambahan unsur kompetisi dan penghargaan) semakin menguatkan motivasi intrinsik dan ekstrinsik siswa untuk terlibat aktif.

Hal ini mendukung teori motivasi belajar yang menyatakan bahwa rasa senang dan penghargaan dapat meningkatkan keaktifan dan keterlibatan belajar siswa secara signifikan (Ryan & Deci, 2000 dalam Arsyad, 2014). Secara keseluruhan, media puzzle edukatif tidak hanya menjadi alat bantu visual yang menarik, tetapi juga sarana pembelajaran yang holistik, mengintegrasikan aspek kognitif, afektif, dan sosial, sehingga dapat diandalkan untuk meningkatkan keaktifan belajar pada pembelajaran IPAS di sekolah dasar. Hal ini menunjukkan pentingnya inovasi media pembelajaran dalam upaya mengatasi rendahnya partisipasi kelas dan meningkatkan kualitas pendidikan anak usia dini.

Kesimpulan

Penggunaan media puzzle edukatif terbukti efektif dalam meningkatkan keaktifan belajar siswa kelas IV SDN 30 Mataram pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS). Hal ini ditunjukkan dengan peningkatan rata-rata keaktifan siswa dari 61% pada siklus pertama menjadi 87% pada siklus kedua setelah penerapan media ini. Media puzzle tidak hanya membuat proses pembelajaran menjadi lebih menarik, tetapi juga mampu mendorong siswa untuk terlibat secara aktif dalam berbagai aspek pembelajaran seperti bertanya, menjawab, berdiskusi, bekerja sama, dan menyelesaikan tugas.

Keberhasilan media puzzle edukatif dalam meningkatkan keaktifan belajar ini didukung oleh unsur permainan yang mengintegrasikan aspek edukasi dengan hiburan. Pendekatan ini menstimulasi motivasi intrinsik dan ekstrinsik siswa, menciptakan suasana kelas yang menyenangkan serta kompetitif sehat yang membangkitkan semangat belajar. Peningkatan partisipasi pada indikator bertanya dan menjawab pertanyaan menjadi bukti kuat bahwa media ini mampu mengatasi masalah ketidakterlibatan dan sikap pasif siswa selama pembelajaran. Lebih jauh, penerapan media puzzle ini juga menunjukkan pentingnya pembelajaran yang melibatkan interaksi sosial dan kerja sama kelompok. Melalui kegiatan kelompok, siswa belajar berkolaborasi, menghargai pendapat teman, serta mengembangkan keterampilan komunikasi yang esensial. Dengan begitu, media puzzle edukatif tidak hanya meningkatkan aspek kognitif, tetapi juga aspek

afektif dan sosial, yang secara keseluruhan berkontribusi pada peningkatan kualitas proses pembelajaran IPAS.

Berdasarkan temuan ini, guru sangat disarankan untuk terus mengembangkan dan memanfaatkan media pembelajaran berbasis permainan seperti puzzle edukatif untuk berbagai mata pelajaran lainnya. Inovasi media pembelajaran ini dapat menjadi solusi efektif untuk meningkatkan partisipasi dan keaktifan siswa, sehingga proses belajar mengajar menjadi lebih interaktif, menyenangkan, dan bermakna. Dengan demikian, kualitas pendidikan di sekolah dasar dapat meningkat secara signifikan melalui penerapan strategi pembelajaran yang adaptif dan kreatif.

Ucapan Terimakasih

Penulis mengucapkan terima kasih kepada dosen pembimbing Muntari, M.Phil, guru pamong Ahmad Muharrar, S.Pd, serta seluruh siswa kelas IV SDN 30 Mataram yang telah berpartisipasi dalam penelitian ini.

Daftar Pustaka

- Am, S. (2011). Interaksi dan motivasi belajar mengajar. *Jakarta: Raja Grafindo Persada*.
- Arsyad, A. (2014). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Ary, D., Jacobs, L. C., Sorensen, C., & Razavieh, A. (2010). *Introduction to research in education 8th edition*. Canada: Wadsworth Cengage Learning, 8(8), 1-320.
- Creswell, J. W. (2014). *Research Design: Qualitative, Quantitative, and Mixed Methods Approaches* (4th ed.). Thousand Oaks, CA: SAGE Publications.
- Fadhilah, I. N., & Rifayanti, Z. E. T. (2024). Penggunaan Media Puzzle Materi IPAS Pada Hasil Belajar Siswa Kelas 4 MI Nurul Huda 1 Kepatihan. *JANACITTA*, 7(1), 53-62.
- Fraenkel, J., Wallen, N., & Hyun, H. (2006). *How to Design and Evaluate Research in Education 10th ed*. McGraw-Hill Education.
- Kemmis, S., & McTaggart, R. (1988). *The Action Research Planner* (3rd ed.). Geelong: Deakin University Press.
- Khasanah, U., Herman, H., Pratama, H. C., & Darodjat, D. (2024). Pembelajaran tematik: Konsep, aplikasi dan penilaian. *Penerbit Tahta Media*.
- Nurfathiyah, A., Ansori, Y. Z., & Rosidah, A. (2025). TINJAUAN LITERATUR TENTANG PENGARUH MEDIA PUZZLE DIGITAL TERHADAP BERPIKIR KREATIF PESERTA DIDIK DALAM PEMBELAJARAN IPAS. *Al-Irsyad: Journal of Education Science*, 4(2), 767-775.
- Putri, R. S. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Puzzle Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Di

Kelas IV Sekolah Dasar. *Cognoscere: Jurnal Komunikasi dan Media Pendidikan*, 2(4).

Ryan, R. M., & Deci, E. L. (2000). Intrinsic and extrinsic motivations: Classic definitions and new directions. *Contemporary educational psychology*, 25(1), 54-67.

Yunita, S., & Supriatna, U. (2021). Pengaruh penggunaan media puzzle terhadap hasil belajar siswa. *Syntax Idea*, 3(8), 1999-2006.